



©CAPCOM CO., LTD. 2013 ALL RIGHTS RESERVED.

Unreal®, the circle-U logo and the Powered by Unreal Technology logo are trademarks or registered trademarks of Epic Games, Inc. in the United States and elsewhere. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2013 by RAD Game Tools, Inc.

M87054-04SPA

 XBOX 360



# REMEMBER ME™

 CAPCOM®



**ADVERTENCIA:** Antes de jugar al juego, lee los manuales de la consola Xbox 360®, del Sensor Xbox 360 Kinect® y de los accesorios para obtener información importante en materia de seguridad y salud. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

### **Información importante sobre la salud: ataques epilépticos fotosensibles**

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego. Los síntomas pueden presentarse en forma de mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión, pérdida momentánea de la consciencia, pérdida del conocimiento o convulsiones, que pueden provocar lesiones por caídas o por golpear objetos cercanos. **Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado dichos síntomas; los niños y los adolescentes son más propensos a estos ataques. Para reducir el riesgo, sitúese a una distancia mayor de la pantalla, utilice una pantalla más pequeña, juegue en una habitación bien iluminada y evite jugar si está somnoliento o cansado. Si usted o algún familiar tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

## CONTROLES DE REMEZCLA DE MEMORIA

### Controlar reproducción

**Pausa:** mantener pulsado 1 segundo en cualquier dirección  
**Continuar:** realizar cualquier giro  
**Rebobinar:** girar a la izquierda  
**Avanzar:** girar a la derecha



### Acelerar

Mantener pulsado para rebobinar o avanzar más deprisa

### Usar

Activar objetos interactivos

### Seleccionar objeto

Cuando se pueden seleccionar varios objetos a la vez

## CONTROLES TRANSVERSALES

**L Mover**

**R Cámara manual**

**○ Navegación en los menús**

**○ Ojo avizor**

**A Saltar**

**B Interacciones**  
(saltar de un saliente)

**RB Spammer**

**RT Disparo con el Junk Bolt**

**START Menú de pausa**

**BACK Menú del Sensen**

## CONTROLES DE COMBATE

**L Mover**  
(navegar por la rueda de S-Pressens)

**R Cámara manual**  
**Cambiar de objetivo** (spammer)

**L + A Esquivar**  
**Confirmar S-Pressen** (en la rueda)

**B Sobrecargar**

**Y Patada**

**X Puñetazo**

**LB Bloquear enemigo**  
(mantener)

**LT Abrir la rueda de S-Pressens**  
(mantener)

**RT Disparo con el Junk Bolt**